

WHAT IS CLAIMED IS

1. ゲーム機能および電話機能を有する電子装置であって、comprising:
実行中のゲームの中断を指示する中断キー；
前記中断キーの操作に応答して第1所定値が設定される第1レジスタ；
前記第1レジスタの設定値が前記第1所定値を示すとき前記ゲームを中断する
中断手段；
電話の着信を検出する検出手段；および
前記着信の検出に応答して前記第1所定値を前記第1レジスタに設定する設定
手段。
2. クレーム1に従属する電子装置であって、further comprising 前記第1レ
ジスタが前記第1所定値を示すとき現時点のゲームデータをメモリに保存する保
存手段。
3. クレーム1に従属する電子装置であって、further comprising 前記ゲーム
が実行中であるかどうか判別する判別手段、wherein 前記設定手段は前記ゲーム
が実行中であるとき前記第1所定値を前記第1レジスタに設定する。
4. クレーム1に従属する電子装置であって、further comprising:
前記ゲームの再開を指示する再開キー；
前記再開キーの操作に応答して第2所定値が設定される第2レジスタ；および
前記第2レジスタの設定値が前記第2所定値を示すとき前記ゲームを再開する
再開手段。
5. クレーム1に従属する電子装置であって、further comprising:
ゲーム画面を表示する表示手段；および
前記着信の検出に応答して前記ゲーム画面の階調を変更する変更手段。
6. クレーム1に従属する電子装置であって、wherein 前記ゲームは前記電話
機能によって外部からダウンロードされたゲームプログラムに従って実行される。
7. ゲーム機能および電話機能を有し、中断キーを備える電子装置の処理方法
であって、comprising steps of:
(a) 前記中断キーの操作に応答して実行中のゲームを中断し；、
(b) 電話の着信があったときに前記中断キーの操作データを設定する。

8. クレーム7に従属する処理方法であって、further comprising a step of (c) 前記中断キーの操作あるいは前記電話の着信に応答して現時点のゲームデータをメモリに保存する。

9. クレーム7に従属する処理方法であって、further comprising a step of (d) 前記電話の着信に応答して実行中のゲーム画面の階調を変更する。

10. ゲーム機能および電話機能を有し、中断キーを備える電子装置によって実行されるプログラムであって、comprising steps of:

- (a) 前記中断キーの操作に応答して実行中のゲームを中断し；、
- (b) 電話の着信があったときに前記中断キーの操作データを設定する。

11. ゲーム機能および電話機能を有し、中断キーを備える電子装置によって実行されるプログラムを記憶した記憶媒体であって、前記プログラム comprising steps of:

- (a) 前記中断キーの操作に応答して実行中のゲームを中断し；、
- (b) 電話の着信があったときに前記中断キーの操作データを設定する。